

EL VIAJE A GRECIA, O UNA NOVELA DIDÁCTICA DIGITAL CON VIDEOQUEST, PROFESOR VIRTUAL, CUESTIONARIOS INTERACTIVOS ILUSTRADOS, BLOG, WIKI Y OTROS RECURSOS TIC.

Manuel Merlo Fernández

Profesor de Biología y coordinador TIC en el IES Abdera, Adra (Almería) mwmerlo@yahoo.es

Gonzalo Trespaderne Arnaiz

Profesor de Filosofía en el IES Abdera, Adra (Almería) gonzalo_tres@hotmail.com

Palabras clave / Key words:

Videoquest, novela didáctica digital, profesor virtual, cuestionarios interactivos, blog, wiki.

Videoquest, digital didactic novel, virtual teacher, blog, wiki, interactive illustrated questionnaire.

Resumen / Abstract:

Manuel Merlo Fernández y Gonzalo Trespaderne Arnaiz obtuvieron un Segundo Premio Nacional en el concurso para materiales educativos en soporte electrónico convocado por el Ministerio de Educación a través del CNICE (ahora ITE) y el Premio especial por fomentar la competencia lectora en 2006 con *Los caminos de la felicidad*. Al año siguiente consiguieron el Primer Premio en el mismo concurso con *Axial. Un mundo de valores*. Durante los últimos tiempos han creado una nueva aplicación web, *El viaje a Grecia*. Con ella han vuelto a obtener el Primer Premio en 2009, y han continuado investigando sobre modelos de recursos que sirvan para desarrollar el potencial de las nuevas tecnologías de la información en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Ahora ha llegado el momento de mostrar a la comunidad educativa los resultados obtenidos. Entre estos destacan: un nuevo formato de novela didáctica digital, el profesor virtual, diversas actividades a partir de videos realizados por el alumnado, el cortometraje de animación y una propuesta de aprovechamiento didáctico del blog y el wiki.

Thanks to their work *Los caminos de la felicidad*, as long ago as 2006 Manuel Merlo Fernández and Gonzalo Trespaderne Arnaiz were awarded with both a national second prize and the special prize for promotion of reading in the competition of educational electronic support materials organized by the Spanish Ministry for the Education through the CNICE (now known as the Educational Technologies Institute). In 2007, they received the first prize in the same contest with *Axial. Un mundo de valores*. In recent years they have created a new web application, *El viaje a Grecia*, with which they have also received the first prize in 2009 and have continued to do research into the different resources which may promote the use of new technologies in the learning process. Among the results obtained we could highlight a new format for digital novel, the virtual teacher, varied activities based on videos made by students, the animated short film and the exploitation for educational purposes of blogs and wikis.

INTRODUCCIÓN.

El viaje a Grecia es el trabajo que ha obtenido el Primer Premio Nacional en el último concurso convocado por el Ministerio de Educación a través del Instituto de Tecnología Educativa (ITE) para materiales educativos curriculares en soporte electrónico. Con él, sus autores completan una trilogía iniciada hace seis años a partir de la elaboración de *Los caminos de la Felicidad* (2º Premio Nacional y Premio Especial 2006 por contribuir al fomento de la competencia lectora) y *Axial. Un mundo de valores* (Primer Premio Nacional 2007). El proyecto ha servido para producir aplicaciones web que ayudaran al desarrollo de las asignaturas de reciente aparición relacionadas con la educación ético-cívica. Pero más allá de esto, el principal interés de esta fértil etapa dedicada a la investigación, el desarrollo y la innovación en el terreno de la tecnología educativa (que se ha visto completada con la realización de distintos *Digital-text* y, en el caso de Manuel Merlo, otros dos Segundos Premios Nacionales con *La isla de las ciencias* y *Color Your English*), ha sido ofrecer una serie de recursos TIC que pueden constituir modelos a explotar en cualquier área educativa en general.

Se trata, en suma, de creaciones basadas en objetos de aprendizaje que ya existían y otras inéditas que hemos ido intentando definir, completar y mejorar año tras año en función de los resultados obtenidos tras su puesta en práctica en las aulas. Algunas de ellas llevan la firma de alumnas y alumnos a los que pedimos colaboración para poder aprovechar su originalidad, creatividad, talento expresivo... También hemos contado en esta última etapa con el ilustrador y autor de de cortometrajes de animación Eduardo Alés.

Con todo, en *El viaje a Grecia* hemos querido condensar el mejor fruto de nuestra experiencia como docentes interesados en hacer un uso óptimo del enorme potencial que van ofreciéndonos las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

En lo que sigue, explicamos a grandes rasgos cómo son estos recursos, que esperamos den paso a nuevos horizontes didácticos y que invitamos a ver a través de nuestra web:

www.unmundodevalores.com.

1. NOVELA DIDÁCTICA DIGITAL.

Llamamos así al recurso pionero en nuestro desarrollo de la educación ético-cívica a través de las TIC por tres motivos. Primero, porque no es un ensayo, un cuento, etc., sino un trabajo que reúne las características de ese género literario. Luego, porque su finalidad es preeminentemente educativa. Después, porque se presenta en formato electrónico, en versión HTML o *flash* (con imágenes integradas), adaptado para su uso desde un ordenador o dispositivos tecnológicos avanzados.

El objetivo fundamental de nuestras novelas didácticas digitales consiste en presentar una serie de contenidos curriculares mediante una historia que suscite la atención de los lectores, y provocar constantemente la reflexión y el debate (que deben tener como guía al profesor encargado de impartir la materia).

Consideramos que constituyen una herramienta ciertamente válida en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En principio, debido a que una novela resulta más agradable de leer que una monografía o un típico manual. Una razón más sólida, pero sin entrar en el tipo de argumentaciones que competen a los estudiosos de la literatura sería esta: porque en ella hay personajes, una acción o una serie de acciones que se realizan en el tiempo, un narrador (que puede llegar a ser omnisciente), espacios o escenarios, diálogos...

En *Los caminos de la felicidad*, los protagonistas eran alumnos de 4º de ESO. La trama tiene lugar a lo largo de una semana entre clases, diversas formas de disfrute juveniles del tiempo libre y una excursión de fin de semana a una zona de montaña. Los diálogos giran en torno a los principales problemas morales que se nos plantean en el día a día y sobre las teorías éticas más importantes de la historia (sobre las que unas y otros deben realizar un trabajo encomendado por el profesor).

El casting, por su parte, transcurre durante la realización, en un instituto, de una prueba que tiene como fin seleccionar, entre alumnas de 3º de ESO, a una actriz noble para protagonizar una película. Paralelamente, ocurren una serie de acontecimientos que llevan a Luz, Miguel y los demás personajes a conversar acerca de temas como las relaciones personales, la violencia, la integración de personas inmigrantes, la igualdad de género, la familia, la participación en acciones que hagan que nuestra sociedad sea más justa y solidaria, etc.

El viaje a Grecia está protagonizado por un grupo de estudiantes de 1º de bachillerato que llevan a cabo un crucero desde Mileto hasta Atenas, pasando por algunas de las más importantes islas del Egeo. Las distintas etapas irán suscitando el debate sobre las principales cuestiones recogidas en el temario de la nueva asignatura de Filosofía y ciudadanía.

Si en la primera de estas obras se incluyeron imágenes fotografiadas por el autor y en la segunda algunos dibujos realizados por una alumna, en la tercera aparecen más de cien ilustraciones realizadas por un profesional que sin duda hacen más relajada y atractiva la lectura al tiempo que aportan información gráfica relevante sobre lugares, personas, objetos, etc. que van siendo citados.



Páginas de la novela didáctica digital.

2. VIDEOENTREVISTAS, TELENOTICIAS, VIDEOQUEST, MINIDOCUMENTALES Y CORTOMETRAJES.

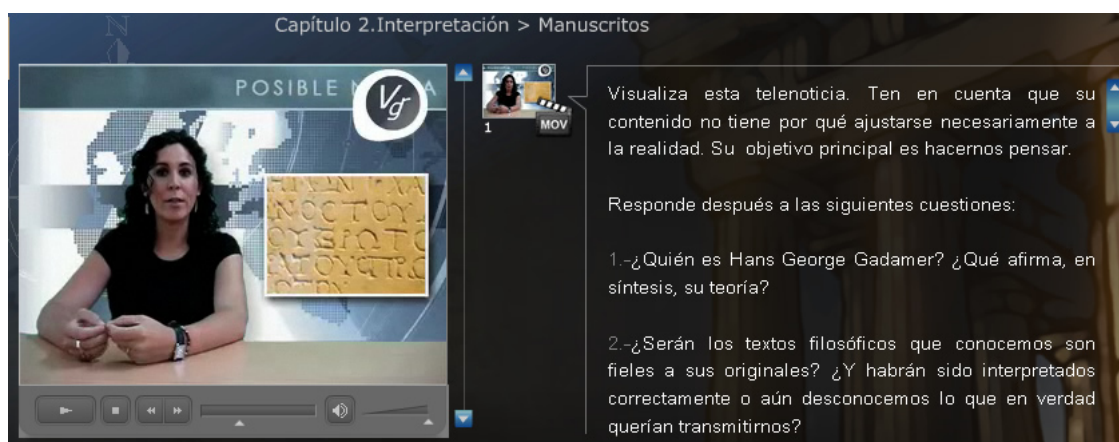
La capacidad que tienen los materiales videográficos para contribuir al desarrollo de los procesos educativos creemos que se encuentra a salvo de cualquier duda. Un video es la fuente de información más completa a la que podemos recurrir, por cuanto que añade el valor de las imágenes al de las palabras. Además, resulta más motivador para el alumnado (al tiempo que, cuando es éste el que lo realiza, potencia considerablemente su creatividad y expresividad).

2.1. Videoentrevistas.

Son grabaciones realizadas en plano fijo con una cámara a personas que pueden aportar conocimientos de interés sobre un asunto en particular. Conviene haber redactado a modo de guión las cuestiones a tratar. Éstas, a fin de evitar la aparición en escena del entrevistador, se pueden mostrar en el producto final como texto que va dando paso (con ayuda o no de otros efectos o transiciones) a las distintas secuencias.

2.2. Telenoticias.

Son *clips* informativos cuyo contenido puede ajustarse más o menos a la realidad. Su principal cometido es hacer pensar sobre un determinado asunto. En un principio, nos planteamos que fueran los alumnos, a partir de textos redactados por ellos mismos, quienes las protagonizaran. Pero enseguida comenzaron a surgir dificultades (nervios en el improvisado plató televisivo, fallos en la dicción, etc.) Éstas aconsejaron que fuera una persona más experimentada la que hiciera de presentadora, delante de un fondo croma (que permite, en la postproducción, con el software informático apropiado, añadir imágenes o videos complementarios) y gesticular, para aplicar luego un audio (en una primera entrega), o ir leyendo un texto (en la fase posterior).



Fotograma de un *telenoticia*.

2.3. *Videoquest.*

Decidimos poner ese nombre, en la creación de *Axial*, a un recurso compuesto por un video de corta duración (normalmente, menos de un minuto) sobre algún contenido conceptual que se preste a un tratamiento más subjetivo, y una o varias cuestiones relacionadas con él.

Hasta el momento, todas las *videoquest* presentes en nuestros trabajos han sido elaboradas por alumnos, muchas de ellas a partir de grabaciones realizadas con teléfonos móviles.

El éxito pedagógico que venimos obteniendo con ellas, se debe a que todos los temas relacionados con la educación ético-cívica (y con muchas de las demás áreas del conocimiento) se pueden completar con registros videográficos de lo que ocurre a nuestro alrededor (a poco que nos fijemos y desarrollemos la imaginación) y a lo relativamente fáciles que son de elaborar.

2.4. *Minidocumentales.*

Hemos llamado así, en la tercera de nuestras aplicaciones web, a un recurso compuesto, sencillamente, por secuencias de video o imágenes fotográficas con textos explicativos a las que puede añadirse un fondo musical y la voz de un narrador.

Para su elaboración se requieren conocimientos sobre algún programa de edición de audio (como, por ejemplo, Audacity) y de video (Pinnacle, Movie maker, Final cut, etc.) También suficiente tiempo para redactar un guión, realizar las tomas, crear los audios, llevar a cabo el montaje... Pero el resultado puede ser muy positivo, por cuanto que se centra en la temática que interesa tratar y evita aspectos secundarios.



Fotogramas de un *minidocumental*.

2.5. *Cortometrajes.*

A partir de las experiencias recabadas con la realización de *videoquest*, en la constitución de *El viaje a Grecia* nos atrevimos a proponer, a través de un concurso en nuestro instituto, la elaboración de un cortometraje sobre uno de los temas de la nueva asignatura de Filosofía y ciudadanía: Libertad y responsabilidad en el ser humano.

No hubo una gran participación. A lo largo del tiempo hemos ido comprobando que, al contrario de lo que ocurre con las *videoquest*, a nuestros alumnos les resulta complicado producir

material videográfico que requiera una labor previa de guionización (en consonancia con unos objetivos y contenidos didácticos específicos).

A pesar de todo, lo cierto es que los trabajos ganadores (de dos grupos de 1º de bachillerato) nos sorprendieron por su excelente calidad.

Otro tipo de cortometrajes son los compuestos por dibujos animados. Para elaborar uno a modo de ejemplo, contamos con la colaboración de alguien dedicado a realizarlos profesionalmente, Eduardo Alés. El guión y la narración sobre las teorías filosófico-políticas de los autores contractualistas (Hobbes, Locke y Rousseau), corrieron de nuestra cuenta. El resultado final puede verse en la unidad 13 de *El viaje a Grecia*.

Aquí tan sólo apostillaremos que, en nuestra opinión, el potencial didáctico de esta clase de recurso, en todas las áreas del conocimiento, es inmenso.



Fotograma del cortometraje de animación sobre los principales filósofos contractualistas.

3. AUDIOS.

En este apartado, decir que el recurso que más hemos potenciado son las *audioquest*. Llamamos así a las grabaciones audiofónicas realizadas a partir de un texto redactado y leído por alumnos. En el caso de *Axial* se acompañaban de una actividad que tenía como fin la práctica del periodismo ciudadano; en *El viaje a Grecia*, de una pregunta dirigida a promover la reflexión sobre algún aspecto del temario.

Por lo demás, cabe mencionar que en esta tercera aplicación intentamos llevar a cabo la simulación de programa radiofónico (sobre la legitimidad de la acción del Estado para defender la paz, los Derechos Humanos y los valores democráticos -unidad 15 de nuestro temario-).

Nos reunimos con un grupo de cinco alumnas y cinco alumnos en el salón de actos en torno al equipo de grabación. Previamente, habíamos anunciado en clase las cuestiones que iría proponiendo el moderador a fin de que buscaran información adicional a la que ya iban a encontrar en la novela y en las *ampliaciones de contenido*. En el momento de iniciar la tertulia también se pidió que las intervenciones no fueran demasiado extensas, que hablaran de uno en uno, con voz alta y bien modulada para que los enunciados fueran captados con mayor claridad por parte de los oyentes, etc. Quizás fueron demasiadas prescripciones. El caso es que los participantes se trababan al hablar, el diálogo no era fluido entre ellos y hubo que realizar muchos cortes. No obstante, con la minuciosa labor de montaje que pudimos realizar luego, creemos que el producto final llegó a cumplir con el objetivo para el que había sido diseñado.

4. PROFESOR VIRTUAL.

Es uno de nuestros últimos recursos educativos. Podría considerarse lo que algunos autores denominan *lección videográfica monoconceptual*. La novedad estriba en que el contenido no está constituido por imágenes relacionadas con el asunto objeto de estudio acompañadas de una narración, sino por la puesta en escena de una explicación por parte de un profesor.

En un principio, se pensó en grabar cada uno de los discursos por separado. Pero enseguida nos dimos cuenta de que esto requería una gran cantidad de tomas, hasta conseguir las más adecuadas, y una considerable tarea de montaje. Por eso, optamos por grabar distintas poses (en actitud *afirmativa*, *reflexiva*, *interrogativa*, *dubitativa*, etc.) Luego, nuestro compañero ilustrador rotoscopió -esto es, dibujó, prácticamente fotograma a fotograma- el material seleccionado. Así, conseguimos un banco de registros expresivos corporales bastante completo. Con él, haciendo uso de un programa de edición, podemos tener todo el acompañamiento gestual necesario para cualquier alocución.



Fotograma de una lección del profesor virtual.

Por lo que hemos comprobado hasta ahora, la exposición de lecciones a través del profesor virtual es un recurso ciertamente válido como complemento de los demás (debido, esencialmente, a la gran capacidad de captar la atención que tienen los dibujos animados), siempre y cuando no se abuse de él y su duración no exceda el minuto y medio o los dos minutos.

5. CUESTIONARIOS INTERACTIVOS ILUSTRADOS.

Tanto en *Axial* como en *Los caminos de la felicidad*, los cuestionarios propuestos como actividad para comprobar el grado de asimilación de algunos contenidos tratados en la novela didáctica digital, (al final de cada capítulo), y los recursos videográficos o audiográficos, eran abiertos. Quiere esto decir que se pedía al alumno responder a los interrogantes como estimara oportuno, sin más condicionantes.

Luego, a medida que hemos experimentado en el aula, hemos comprendido que una batería de preguntas resulta más atractiva o motivadora cuando ofrece una serie de respuestas distintas entre las que hay que elegir, y es corregida y evaluada.

Si, además, en la ejecución del ejercicio punto por punto se argumenta porqué cada elección se estima acertada o errónea, e incluso se ofrece información adicional, se consigue algo tan deseado como la realimentación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En *El viaje a Grecia* hemos puesto en práctica todas estas consideraciones al desarrollar recursos como el *glosario*, o en las actividades que constituyen la videoentrevista sobre la globalización, los *minidocumentales* sobre los Millares y Atapuerca, el debate y la tertulia radiofónica protagonizados por alumnos, los cortometrajes, etc.

También hemos fomentado la interactividad y el aporte adicional de conocimientos con los Cotext. Se trata de comentarios de textos filosóficos que el alumnado va configurando a medida que selecciona párrafos para los apartados de biografía, contexto histórico, temática, ideas principales, valoración personal, etc. y comprueba los resultados obtenidos.

El colofón a este tipo de recurso del que estamos hablando lo constituyen los que hemos definido como cuestionarios o juegos interactivos ilustrados. Contienen los elementos presentados y uno más: pequeñas secuencias de animación que creemos que sirven para llamar y mantener activa la atención. Comenzamos a realizarlos para los libros de Digital Text, y en la tercera de nuestras aplicaciones los hemos incluido en las unidades didácticas 12 y 14.



Imagen de una actividad interactiva animada.

6. WIKI.

Uno de los principales objetivos de *El viaje a Grecia* era, desde sus inicios, introducir a nuestro alumnado en la web 2.0, o en la construcción colaborativa de conocimiento. Entendimos que una wiki era la mejor herramienta para conseguirlo (aparte del blog, del que hablaremos en el próximo apartado). Las dos preguntas que nos hicimos llegado el momento fueron: ¿qué tipo de wiki? y ¿con qué función? A lo primero respondimos, sencillamente: "una cuyo mantenimiento no suponga ningún coste y que sea fácil de manejar"; a lo segundo: "que sirva como cuaderno de clase en el que los alumnos puedan colgar las tareas que se vayan encomendando para que todos las vean y puedan nutrirse de ellas".

Una vez elegido un modelo *wetpaint*, decidimos crear una página para cada *número de lista* de los dos grupos con los que íbamos a trabajar. Después, propusimos la creación individualizada

de una *subpágina* para cada unidad didáctica. Luego, especificamos la dinámica a seguir durante todo el curso: una vez tratados los contenidos conceptuales de cada tema, buscábamos e integrábamos en nuestro *sitio*, en relación con ellos: a) un glosario con los términos cuyo significado desconociéramos, pero correctamente definidos; b) un enlace a alguna página de interés; c) un artículo de prensa; d) una sugerencia literaria y otra cinematográfica; y d) una fotografía de autoría propia.

Para esto último, cada alumno tuvo que crear su propia cuenta en Flickr. Nuevamente, la elección del servidor tuvo como criterio la simplicidad de su uso, en comparación con otros que ofrecieran las mismas prestaciones.

Dedicamos unas cuantas clases y *horas extra* a poner en marcha todo este entramado. A mediados del primer trimestre comprobamos que los alumnos habían cogido bastante soltura y apenas se trababan en la ejecución de cualquiera de las operaciones consignadas.

Quedaba por conseguir que los resultados de las búsquedas en Internet o las imágenes conceptuales se ajustaran a la temática abordada, pero eso iba a ser cuestión de tiempo (y de más orientación sobre los criterios que hay que seguir en toda navegación didáctica...)

A partir de ese punto, decidimos que iba a merecer la pena dedicar unas cuantas noches de insomnio a elaborar una selección de los mejores glosarios, enlaces, artículos, y todo lo demás correspondiente a cada unidad. Comenzó a quedar expuesta en la columna de la izquierda, justo debajo de la página de *cuadernos*. Habíamos conseguido nuestro objetivo original y, a partir del mismo, otro más: disponer de una fuente de materiales con los que podríamos completar los que habíamos ido reuniendo para nuestra aplicación web.

Hacia el final del curso, al ir a componer un comentario de texto dentro de la unidad 14, nos dimos cuenta de que esta práctica también podía efectuarse dentro de la plataforma de la que disponíamos. Algunos alumnos propusieron utilizarla también para colgar los trabajos monográficos, videos y audios que habían realizado con anterioridad. Hicimos lo primero, y lo demás, explicamos que lo dejaríamos para más adelante, que nuestra incursión en el mundo de posibilidades educativas de las wiki no había hecho más que empezar.

7. BLOG.

En la primera clase del curso 2008-09 presentamos a nuestros alumnos la bitácora de *El viaje a Grecia* como un espacio que iba a permitirles pronunciarse sobre algunos aspectos estrechamente relacionados con la temática abordada en cada unidad didáctica. La principal ventaja que ofrecía con respecto a la presentación de redacciones *de siempre* es que cada cuál podía ver lo que había escrito el resto y, de esta manera, obtener información adicional sobre los asuntos en cuestión, sobre los diversos puntos de vista sobre los que se podía llevar a cabo su tratamiento, etc. Además de esto, permitía al profesor efectuar la labor de corrección fuera del centro, sin tener que llevarse a casa folios o voluminosos cuadernos (consiguiéndose un importante ahorro de papel), y fijar los plazos de entrega hasta en días festivos.

“Utilicémoslo detenidamente –fue la consigna añadida-, sin prisas por que vaya a sonar el timbre, haciendo uso del apoyo documental que puede ofrecernos la conexión a Internet, cuando nos encontremos más cómodos o inspirados, evitando esos nervios que nos entran a veces cuando tenemos que mostrar nuestras cualidades en público...”

El problema con el que nos topamos en la primera remesa de comentarios fue que alguien se amparó en el anonimato para esgrimir planteamientos ofensivos. Esto hizo que tuviéramos que recurrir a una serie de medidas restrictivas como identificar a cada participante con una cuenta de correo electrónico *personal e intransferible*, o aplicar la opción *moderar comentarios* (antes de publicarse automáticamente).

Después todo fue extraordinariamente bien, hasta el punto de hacernos considerar al blog como la herramienta con mayor potencial, al menos, en una asignatura como la nuestra en la que hay que dialogar y dialogar...

CONCLUSIÓN.

Paralelamente a la implantación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el sistema educativo, hemos ido creando una serie de trabajos que nos han valido varios premios en los concursos convocados por el Ministerio de Educación a través del CNICE (luego ISFTIC y ahora ITE). Nuestro principal objetivo ha sido la elaboración de modelos de recursos que se puedan utilizar en cualquier área de conocimiento y nivel de enseñanza. Nos hemos hecho eco de las investigaciones realizadas en el ámbito de la didáctica y la tecnología educativa y, con algunos de ellos como el *profesor virtual*, las *videoquest*, las actividades interactivas, etc., hemos procurado ser innovadores. Hemos contado con la colaboración de nuestros alumnos, sobre todo en la elaboración de distinto material videográfico y en la exploración de las posibilidades que ofrece la web 2.0 con los blog y los wiki. Hemos constatado que atesoran un gran potencial, y que llevar a cabo este tipo de prácticas les resulta altamente motivador, mejorando su rendimiento en los procesos de enseñanza-aprendizaje. A este respecto, de cara al futuro, creemos que el incremento del éxito vendrá dado, fundamentalmente, por la continua complementación de las novedades que se vayan produciendo con todo lo que anteriormente ha demostrado ser satisfactorio, y con un desarrollo mayor de la interactividad. Estamos al principio de un fascinante camino que sin duda merece la pena transitar.

Muchas gracias por su atención.

Manuel Merlo Fernández

Gonzalo Trespaderne Arnaiz